Vol.267

『FF』&RPG攻略超充実号!『モンスターハンター』特別付録も必見!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
2004年3月26日発行(隔週金曜日発行) 第10巻第9号通巻263号

電撃PlayStation プレイステーション

2004 3/26

定価490YEN



最新情報

転生學園幻蒼録
ドラゴンクエストV 天空の花嫁
ARMORED CORE NEXUS
SILENT HILL 4 THE ROOM
新天魔界 ジェネレーション オブ カオスIV

徹底攻略

鬼武者3

早くも公開! 隠し要素&魔空空間!

ファントム・ブレイブ
ポポロクロイス ~月の掟の冒険~
街道バトル2 CHAIN REACTION
シャドウ ハーツII
戦国無双

巻頭『FF』攻略特集

ファイナルファンタジーX-2 インターナショナル+ラストミッション

クリクリ完全攻略! 捕獲可能な全魔物リスト&魔物コロシアム必勝ガイド
ラストミッションを最終制覇するためのデータを掲載!

ファイナルファンタジーXI

2/26バージョンアップ後のヴァナ・ディールを徹底検証!
ついに明かされる裏世界「デュナミス」最新情報も!

生きる! ためのサバイバルテクニック
狩る! ためのバトル解説&武器別狩猟法

モンスターハンター

特別付録

武具・防具・アイテムデータをイラスト付きで網羅!
ルーキーハンターズデータバイブル

発売直前 レイヴンよ！出撃準備に取りかかれ!!



ついに発売まで秒読み段階へと突入した『NEXUS』。そこで今回は、これまで紹介してきた情報を総ざらいしていこう！プレイ前に確認しておきたい情報を網羅しているので、すべてのレイヴン（＝プレイヤー）必読となること間違いなし!!

PS2 **ARMORED CORE NEXUS**
（アーマード・コア ネクサス）

ACT
▶フロム・ソフトウェア
▶¥7,800
▶MC2（120KB）
2人プレイ可

3月18日発売

いよいよ発売直前！完成版ROM到着で『NEXUS』のすべてが明らかに!!

ＤＶＤ２枚組という、『ＡＣ』シリーズ最大のボリュームで登場することになる最新作『NEXUS』。今回は、ついに到着した完成版ROMによる先行プレイで判明した、パーツのチューニングや、アクティブミッションによる世界情勢の変化などの新要素を徹底的に紹介！ 究極の進化をとげた『NEXUS』のすべてが、ついに明らかになる……。



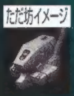
▲美しさと、激しさを増した戦場への出撃が、もうあと少しのところにまで迫っている!!

CHECK 操作方法の変更がプレイスタイルに影響!?

『NEXUS』では、コントローラの操作方法も変更。アナログスティック対応で、よりスムーズな操作感覚が味わえる。もちろん、従来の操作方法も選択可能だ。



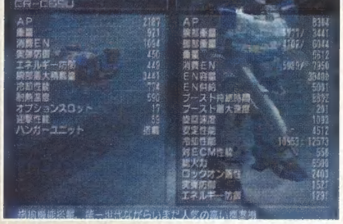
先行プレイ中！ ライターただ坊の感想は――!?



このゲームの特徴の１つといえる、ブースタの操作感覚が大幅に変化したため、従来シリーズをやり込んだ人ほど、慣れるのに苦労するかもしれません。しかし慣れれば、ブースタ、右手武装、左手武装のボタンを異なる指で自在に操作でき、ＡＣを操るのが楽しくなってきます！

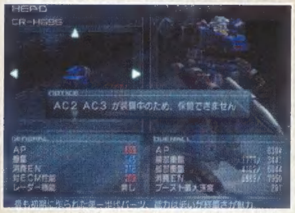
PHASE 7 大幅に変更された「GARAGE」の詳細に迫る!!

ＡＣの設定を行うガレージにも、さまざまな新要素が導入されている。とくに、パーツのチューニングや、「AC PERFORMANCE」による能力のバランスチェックなどは、戦闘に大きな影響を与える重要なポイントとなりそうだ。また、「リポジット機能」の搭載で、パーツの管理がよりラクになっている。



◀ガレージは、イメージを一新。各項目の表記がすべて日本語となったため、内容をより理解しやすくなっているのだ！

POINT 1 「リポジット機能」でパーツの管理がラクに!!



▲ＡＣに装備中のパーツは、非表示状態にすることはできない。



▼リポジット機能で非表示にしたパーツは、Ｌ２ボタンで再表示させることができる。

ミッションが進めば、ガレージにストックするパーツの数が増えていく。そこで役立つのが、ここで紹介する「リポジット機能」。これはアセンブリ（パーツ装備）画面で、使用ひん度が低いパーツを、Ｒ２ボタンを押すことで非表示状態に設定できるという機能。これを活用することで、ＡＣの組み上げがスムーズに行え、また、売買するパーツの整理も容易となる。非常に便利な機能だ。



最強のランカーＡＣ「デュアルフェイス」の姿を模した謎のライバル

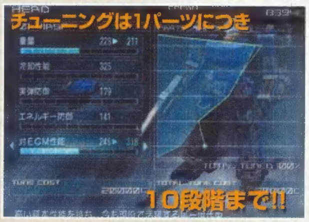
ライバルAC＃1 ジオハーツ

レイヴンズ・アークに所属していない謎のＡＣだが、その実力はかなりのもの。最強のランカーＡＣ「デュアルフェイス」の機体に外見が酷似している。

（パイロット：アグラーヤ）

POINT 2 パーツのチューニングでACのオリジナリティや戦術性がよりパワーアップ!!

『NEXUS』では、パーツのチューニングが可能となり、より自分好みのＡＣを組み上げることができるようになった。ただし、チューニングは１パーツにつき合計10段階までしか行えず、全能力を最高値まで上げることはできない。また、一度チューニングを行ったパーツは、ショップに売ってもう一度買わない限りは変更できない。



▶長所を伸ばすか、短所を補うか。プレイヤーの戦術が色濃く反映されることになる。

例 頭・コア・腕・脚の4パーツの同じポイントをフルチューニングしてみると？

頭・コア・脚・腕に施すチューニングによって、同じＡＣの能力値がどれほど変化するのだろうか…？「重量」と、「実弾防御」をフルチューニングして試してみることに。



▶同じポイントを集中的にチューニング！

パターンA 「重量」をフルチューニング

チューニング前は脚部積載量が上限いっぱいで、武装が限定されてしまっていた。しかし、重量のチューニングによって軽量化に成功。より強力な武装の携帯が可能となり、総合的な火力が上昇した。



◀装備できる武器パーツが増え、より使いやすくなった。

パターンB 「実弾防御」をフルチューニング

スピード重視の機体のため、やや防御力が不安だったが、実弾防御のチューニングにより、耐久性アップ。実弾武器を多く搭載したランカーＡＣとの対戦時などに有効となりそうなチューニングだ。



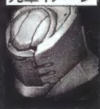
◀初期に入手するパーツでは、あまり効果を実感できなかった…。

緊急企画 オレ流チューニング論

非常に奥が深そうなパーツのチューニング要素を、担当２人が一刀両断！

編集・男塾先輩はこうした!!

先輩イメージ



全体的にまんべんなくチューニングするよりは、弱点を集中的にチューニングしたほうが、効率がいいように感じられた。もちろん、装備する武器などのことも考えなければならない。奥が深そうだ…。

ライター・ただ坊はこうした!!

ただ坊イメージ



長所を伸ばしつつ、全体的なチューニングを行ってみました。元から高い能力のものは、チューニングしても伸びがあまりよくない気がしましたね。そこらへんのデータを取れれば、と思ってます。

次号より徹底攻略開始予定！



驚異的なスピードを誇るフロートタイプのＡＣ

ライバルAC＃2 クイン・クラフティ

深い紫色で塗装され、フロート装備による機動性の高さを生かした戦い方を得意としている。両腕に装備する、マシンガンの精密射撃がやっかいな強敵だ。

（パイロット：ウォッチャー）

POINT 3 「AC PERFORMANCE」で能力値をチェック!!



▶能力を確認したら、必ずテストを行い、最終チェックをしよう。

「AC PERFORMANCE」を選択すれば、現在搭乗中のＡＣの能力の評価を確認することができる。評価されるポイントは「攻撃力・防御力・ＥＮ供給・冷却性能・機動力・対ＥＣＭ性能」の６つ。これらの性能が、Ｅ～Ｓの６段階で評価され、総合評価も表示される。ＡＣを新しく組み上げた場合や、チューニングを行ったあとは必ず選択しよう。新ＡＣの能力を把握しておけば、そのＡＣがどのような局面で力を発揮できるか理解しやすい。

ACの能力値がひと目でわかる!!

PHASE 2 2枚のDISCで語られる『NEXUS』の世界の全貌が判明！

「REVOLUTION（原点回帰）」と「EVOLUTION（進化）」という、象徴的な名前を冠した2枚のDISCで語られる『NEXUS』。ここでは、それぞれのDISCが持っている特徴について、詳しく説明していこう！

EVOLUTION DISC

シリーズの正統進化がコンセプトとなっている「EVOLUTION」DISC。プレイヤーの行動によって、その後の展開が変化していく「アクティブミッション」が大きなポイント。情報入手の方法や、アリーナが果たす役割なども変化した。

POINT 1 「アクティブミッション」で世界は常に変化する！

世界情勢が、プレイヤーの選択や行動の影響を受けて変化していく「アクティブミッション」。プレイヤーの数だけ、異なる物語が展開されていくのだ。ここでは「アクティブミッション」によって変化していく世界情勢を、初期ミッションの「ミラージュ偵察部隊襲撃」の成否を例にして、具体的に説明していこう。

「ミラージュ偵察部隊襲撃」の成否によるその後の展開例

1. レイヴンズ・アークより仕事を依頼される

プレイヤーに、企業からの依頼をあっせんするレイヴンズ・アーク。ここでのミッションの選択も、その後の展開に大きく影響する可能性があるのだ。今回は、「ミラージュ偵察部隊襲撃」依頼を引き受けることに……。



◀ナービスからの依頼で、ミラージュの偵察部隊を襲撃する！

2. ミッションへ出撃

このミッションでは、4機編隊で出現するミラージュ偵察部隊をせん滅できれば任務成功、せん滅前に自機ACを破壊されると、任務失敗となる。この任務の成否によって、その後の展開が変化していくのだ。

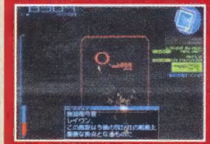


◀敵の数は少ないが、囲まれてしまうと窮地におちいることも…。

成功

3－A 新たな依頼が……

偵察部隊を撃破されたことにより、武力侵攻の構えをより強めたミラージュが、近郊に駐屯地を建造することが決定した。プレイヤーには新たに、この駐屯地の防衛任務が依頼されることになる。



◀偵察部隊のせん滅が、ミラージュの本格的な武力侵攻の引き金となった、ともいえる。

失敗

3－B 僚機ACが助っ人に！

ミッション失敗であせったナービスは、プレイヤーに加えてもう1人、ランカーACを雇って、偵察部隊の再襲撃を依頼してくる。これ以上の失敗は、ナービスの地域支配に影響を与えることに……？

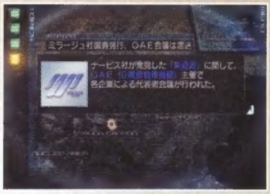


◀レイヴンが2人体制で挑む任務。それだけ、ナービスがあせっているということなのか。

プレイヤーの行動が世界の歴史を変えていく!!

POINT 2 「トピックス」での情報入手が必要！

刻々と変化していく世界情勢のなかでは、情報収集がこれまで以上に欠かせない要素となってくる。そこで活用していきたいのが、リアルタイムで情報を入手できる「TOPICS」。現在世界で起こっているニュースを手に入れることができるので、プレイヤーの今後の行動指針を決定する際の、重要な要素となるだろう。



◀情報の収集・管理の徹底が、厳しい戦いを生き抜いていく秘けつとなるのだ。

CHECK 「レイヴンズ・アーク」で資金稼ぎが!?

企業が依頼してくるミッションのなかには、「レイヴンズ・アーク」所有の施設を利用して、最新兵器のテストを行う内容のものもある。多数の企業が施設を利用してミッションを依頼してくるが、共通して言えることは、その報酬額の多さ。前作までは、アリーナで資金稼ぎが可能だったが、本作ではこの兵器テストのミッションでも、資金稼ぎができそうだ。



▲マップ右上に見える光点が、「レイヴンズ・アーク」。見逃さないようにしたい。

圧倒的な装甲を持つ重量級AC



ライバルAC#3 サンドスマイル

機動性を犠牲にしてでも、装甲の厚さを重視している重量級AC。肩武装であるキャノン砲の威力が驚異的なので、正面から戦いを挑むのは危険な相手だ。

（パイロット：ローナー・コーナー）

AC MANIACS

～第1回：初心者のためのAC世界観講座～

『NEXUS』で8本目の作品となる、『AC』シリーズ。読者のなかには、長い歴史を誇る本シリーズの基本的な世界観を、よく知らない人もいるのではないだろうか？そんな人のために、ここでは『AC』という作品が持つ世界観や、主人公となるレイヴンの存在意義について説明していこう！

LESSON1 企業

大企業が世界を支配！

『AC』の世界で最も強大な力を持つ組織が「企業」。かつての「大破壊」による「国家」の崩壊を機に、その生産力を武器に軍事力、政治力を身につけ、経済組織から、巨大権力を持つ社会の管理組織へと姿を変えた。現在では、社会の支配者的存在となっており、とくに上位数社は今も権力争いを続けている。

ナービス

NAVIS

自領で「新資源」の発掘に成功。それを利用した新兵器の開発で、一気に軍事市場の席巻を目論む。しかし、この「新資源」は、ほかの大企業も狙っており、全面衝突は避けられない状況。

クレスト

CREST ind.

総合的な規模においては、現在のNo.2といえる企業連合体。ミラージュへの対抗意識が強く、そのミラージュと争っているナービスに対して、密かに戦闘兵器を供与して支援している。

ミラージュ

MIRAGE

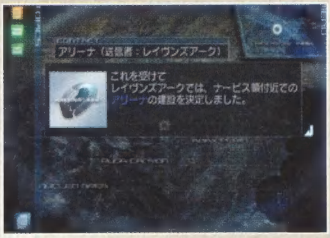
現在のNo.1企業。しかし、その野望はとどまることをしらず、あらゆる分野において、すべての企業を、完全支配することを目指している。「新資源」をめぐり、ナービスと激しく対立中。

キサラギ

KISARAGI

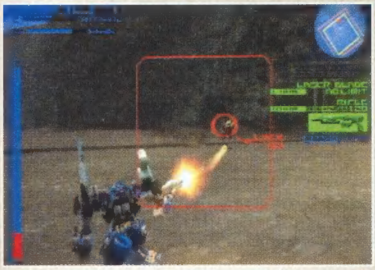
高い定評を持つ技術力を生かし、各企業との連携研究関係を取ってきた、中立的立場の企業。最近は「新資源」の研究をナービスと共同で進めており、その真の価値に気づき始めている。

POINT 3 「アリーナ」の存在が明らかに!?



▶ストーリーが進むと、アリーナが建設されることになる！

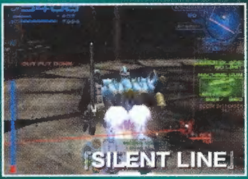
「アクティブミッション」内に存在すること以外は、まったく謎に包まれたままだった、アリーナの全貌がついに判明した！　アリーナはストーリーの途中に、ミッションの1つとして登場し、ランカーACと戦うことになるのだ。また、対戦相手は、その時点でのランキング状況が反映されて決定される。なお、「プレイヤーと対戦者が1対1で戦う」、「対戦結果がランキングに影響を与える」、といった部分は、前作までのアリーナと同じようだ。



▲ミッション中に出会ったランカーACと、アリーナで再び戦う可能性もあるのだ！

CHECK 従来のアリーナとの違いは？

独立してアリーナモードが存在しないのが、最も大きな変更点といえる。また、いつでも挑戦できるわけではないので、今のところ資金稼ぎとしてはあてにならないだろう。対戦相手をプレイヤー自身が選べないことにも注意しよう。



▶のちのち、アリーナで自由に戦闘できるようになるのだろうか？



特徴的なネーミングの武器腕装備型AC

ライバルAC#4 ウコンゴ・ワ・ペポ

変わった名前を持つランカーAC。装備した武器腕での猛攻を得意とするが、中途半端な機体構成のせいで、実力はランキング下位程度となっている。

（パイロット：ンジャムジャ）

REVOLUTION DISC

原点回帰がコンセプトの「REVOLUTION」DISC。シリーズの歴史を新たな解釈で描く「リメイクミッション」がプレイできる。また、サイドストーリー的要素といえる「エクステンドサイド」や「リバースサイド」も楽しめるのだ。

POINT 1 3種類のミッションで『AC』の歴史を知ることが可能！



▲かつての強敵が、プレイヤーの前に再びその姿を現す!!

従来シリーズから厳選されたミッションを、リメイクして収録している「REVOLUTION」DISC。新たな解釈となる「リメイクミッション」をクリアすることにより、「エクステンドサイド」と、「リバースサイド」という、2つの新たなストーリーを楽しめるようになっているのだ！

REMAKE MISSION

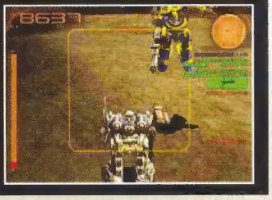
PS版の『アーマード・コア』、『プロジェクト・ファンタズマ』、『マスターオブアリーナ』から、とくに人気のミッションを厳選して収録。PS2の美麗なグラフィックで、過去の戦いがよみがえる！



クリア後にプレイ可能となる

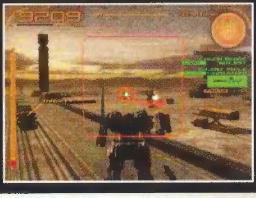
Extend SIDE

サイドストーリー的なミッションとして、オリジナルミッションの前後に起こった出来事が描かれる。従来シリーズでは語られることのなかった、新たな真実を発見できる場面もあるようだ。



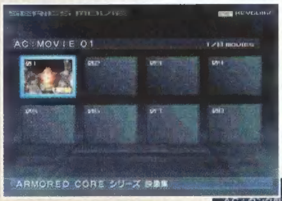
Reverse SIDE

オリジナルミッションとは、逆の視点に立って描かれる。オリジナルで「防衛」を依頼された任務に「破壊」目的で参加できるなど、レイヴン（＝傭兵）という立場が持つ「2面性」が描かれるのだ。

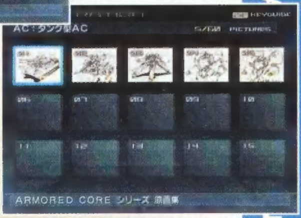


POINT 2 ギャラリーモードも充実!!

さまざまな特典要素を収録した、ファン必見のギャラリーモードとなるのが、ここで紹介する「アーカイブ」。従来シリーズのムービーを収録した「SERIES MOVIE」や、『NEXUS』で流れたムービーを見られる「EPISODE MOVIE」に加え、設定原画やポスターを鑑賞可能な「Illustration」＆「Poster」、さらには人気のBGMを聴ける「Sound Track」など、5種類の特典を楽しむことができるのだ！



▲従来シリーズで流れたムービーを、思う存分鑑賞することができるのだ！　あの名シーンがよみがえる……。



▶メカデザインを手がけた、河森正治氏による設定原画。ギミックや細かい設定まで書き込まれている！

O.A.E

O.A.Eとは「企業群管理機構」の略。当初は企業全体の管理を目的として設立されたが、実質的な権力はほとんどない。最近は、発言力の高いミラージュに牛耳られつつある。

レイヴンズ・アーク

主に企業間の争いに関連した依頼を受け、それを登録しているレイヴンたちにあっせんするネットワーク組織。各企業の任務を受けるその性質から、立場は常に中立を維持している。

LESSON2 レイヴン
自由に生きる傭兵たち

「企業」による支配によって、秩序の荒廃した世界で、その存在自体が自由とされる傭兵の総称を「レイヴン」という。自由を勝ち取るために、「AC」に乗り込み、あらゆる任務を遂行していく彼らの存在は、「企業」にも一目置かれている。



▶何者にも屈しない強い意志で、自由を貫くために、レイヴンたちはACを駆り、戦う！

LESSON3 AC
レイヴンたちの手足となる専用マシン

レイヴンが依頼を遂行する際に使用する、戦闘マシン。カスタマイズによって、高い汎用性を発揮する。専用のパーツや武器を各企業が競って開発している、この時代最強の兵器で、搭乗するレイヴンによって、その姿形は大きく異なることになる。



▶豊富な装備の組み合わせで、どのような戦場でも、その力を発揮することができる。



不気味な屋敷ですべてが始まる…

時は平安時代。都では不気味な噂が飛び交っていた。藤原頼近という貴族が１カ月ほど前から行方不明になっており、それぱかりか彼の屋敷で魔物らしきものが目撃されたというのである。様子を見るため何人かの強者が屋敷に足を踏み入れたものの、誰１人として帰ってこなかった……。その後、陰陽道における陰の実力者として知られる、蘆屋道満（あしや・どうまん）のもとに、事態解明の依頼が寄せられる。こうして血も凍る恐怖の物語は、静かに幕を開けるのだった。



◀藤原氏の身に、何が起こったのだろうか……。



九怨 -kuon-

純和風の美と怨念が漂う怪奇ACT、『九怨-kuon-』。ここに紹介する本作のシステムと世界観を通して、真の恐怖を感じとってほしい……。

PS2	九怨ーkuonー
ACT	▶フロム・ソフトウェア
	▶¥6,800
	▶MC2（111KB）
	4月発売予定

陰と陽



師の命を受けて屋敷を調査する術師 咲耶

陽の章・主人公（さくや）

陰陽道を教える正規の師範たちが女性を軽んじることに反発し、はぐれ者である蘆屋道満に弟子入りした少女。道満に命じられ、屋敷で起こる不気味な事件の真相を探るため、兄弟子たちと手分けしながら藤原氏の屋敷を調査する。

父と姉の身を案じ屋敷をさまよう少女 浮月

陰の章・主人公（うつき）

蘆屋道満の次女。魔物退治に出かけた父の帰りが遅いため、姉とともに藤原氏の屋敷を訪ねる。姉は浮月に、正門近くで待つように言い残して姿を消してしまうが、浮月は父と姉のことが心配でジッとしていられなくなり、１人屋敷中を探し始める。

●純和風ホラー『九怨ーkuonー』。この最新プロモーションムービーを、TSUTAYA online（アドレスは下を参照）にて独占公開！　最新映像は随時追加されていくのでお見逃しなく!!
■http://www.tsutaya.co.jp/station/game/index.zhtml

2つの怪奇物語 妖麗なる純和風怪談が綴（つづ）られたACT…

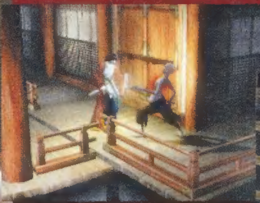
浮月と咲耶の恐怖体験は、３Ｄフィールドで構成された屋敷をめぐりながら、謎を解いたり、魔物たちを退けたりしながら展開していく。探索中には、予想だにしない場所から突然魔物が現われたり、妖気によって生じる突風“禍風（まがかぜ）”が吹き荒れたりと、プレイヤーの恐怖心をあおる演出が多々用意されているのだ。



▲怖さに満ちた演出は、グラフィック、アイデア、タイミングすべてが秀逸。背筋も凍りつくハズだ。

怨 壱 生命力を心で感じとる

ゲーム中には、体力値を示すゲージや数値が画面上にはいっさい表示されない。その代わりに本作では、体力が残り少なくなると画面がぼやける“めまい”や、振動機能によって表現される心臓の激しい動悸（どうき）などが発生する。プレイヤーはそれらを通して、命の“ともし火”を感覚的に察することが重要になる。



▲長く走り続けたり、魔物の攻撃にさらされると、浮月や咲耶の体力は徐々に減っていく。



▼体力が残り少ないほど、鼓動（振動）は早くなっていく。

恐怖ヲ感ジル三ツノ理由、教エテアゲル…

怨 弐 3つの物語をたどる

本作では最初から「陰の章」と「陽の章」という、2つのシナリオが用意されており、好きなほうからゲームを始めることができる。そして、この2つの章をクリアすると、隠しシナリオ「九怨の章」が追加されるのだ。これら3つの物語では、一連の事件を異なる主人公の視点から描いており、3つの物語が合わさったとき、初めて真相が明らかになる。



▲浮月の視点で、彼女ら一族の運命を知っていく。



▶咲耶の視点で、屋敷に渦まく陰謀に迫る。

怨 参 呪符・式符を使って戦う

浮月と咲耶は、手持ちの武器を使って攻撃することもできるが、その攻撃は魔物に対してあまり有効ではない。2人の攻撃の要となるのがお札（ふだ）を使った攻撃だ。この陰陽術を用いることで、2人は魔物を退けていくことになる。お札は屋敷を探索中に入手可能で、これらを集めることも本作の楽しみの1つ。またお札には、魔物に対して炎などを投げつける呪符と、式神を召喚する式符の2系列がある。各系列ごとに、さまざまな種類が用意されている。



◀陰陽術を１回使うごとに、お札を１枚消費する。

研究 謎めいた“わらべ唄”…この歌詞の意味を解読する

本作ではオープニングをはじめ、ゲーム中の特定の場所で、謎の子どもが口ずさむ「わらべ唄」がどこからともなく聞こえてくる。ここでは、唄の中でもとくに重要な意味を持つ3番目の歌詞を紹介。その意味をひもとき、本作の謎の一端に迫ってみよう。なお、この不可解な歌詞が具体的に何を意味しているのかは、ゲームをプレイして確かめてほしい。

ゲーム中で歌われるわらべ唄（3番）原文	ゲーム中で歌われるわらべ唄（3番）口語訳
【壱】はしぞろえ（※ア）　はしぞろえ	【壱】はしぞろえの儀式
【弐】赤く実った　小石丸（※イ）	【弐】血がついて赤くなった蚕
【参】繭（まよ）ににじむる　やぶつばき（※ウ）	【参】そのマユに血がにじんで、「やぶつばき」のように赤い
【四】ここのつおんぞ（※エ）を　重ねいで	【四】９つの衣を重ね着して（「９回呪いをかけて」を意味する）
【五】ひとえに戻る　まがいだま	【五】１つに戻る、ニセモノの魂
【六】久遠（くおん）の弔（とむら）祓串（はらえぐし※オ）	【六】永遠の弔い（「永遠の命を求める」を意味する）によって、祓串を振るおう（「完全体にしよう」を意味する）
【七】夢見（ゆめごと）に散らむ　きらい箸（※カ）　はしぞろえ	【七】きらい箸（「悪夢」を意味する）は、はしぞろえ（「浄化された状態」を意味する）となり、夢のように消える

わらべ唄用語解説

※ア「はしぞろえ」：平安時代から始まった、生後100日を祝う儀式。ここでは、一般的な「儀式」の意味合いで使われているらしい。※イ「小石丸」：蚕（かいこ）のこと。※ウ「やぶつばき」：ツバキの中でも、山地や海岸に自生するもの。花が赤く美しいことで知られている。※エ「おんぞ」：衣のこと。着ている人を敬って使われることが多い。※オ「祓串」：お祓（はら）いに使う神具。木の棒の先端に、白い紙がついたもの。※カ「きらい箸」：行儀が悪く、縁起も悪いとされる箸（はし）の使い方。



電撃PlayStation Vol.267
平成8年2月27日第三種郵便物認可
2004年3月26日発行(隔週金曜日発行)第10巻第9号通巻263号
発行人/渡部雅人 編集人/江口聡
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222/編集
発売 角川書店 〒102-8177東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03(3238)8605/営業
定価490円 本体467円
T1124604030498

印刷/図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24604-3/26